NES-8H-FRA

HIGH SPEED

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Instruction Manual

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Precautions

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors. Do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.
4) Always turn the power off before inserting or removing the cassette from the Nintendo Entertainment System.

WARNING: DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and this video game. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with this video game, neither Tradewest nor Nintendo will be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or this game; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Thank you for purchasing Tradewest's HIGH SPEED for your Nintendo Entertainment System. For maximum enjoyment, please read this Instruction Manual thoroughly before playing.

Contents

The HIGH SPEED Experience ____ 1
Control Operation ____ 2
How to Play ____ 4
  Running the Red ____ 5
  Heading for the Hide-out ____ 5
  Freeway Frenzy ____ 6
  Ramp Race ____ 6
Bonus Levels and Special Features ____ 7
Enemies ____ 8
Limited Warranty ____ 10

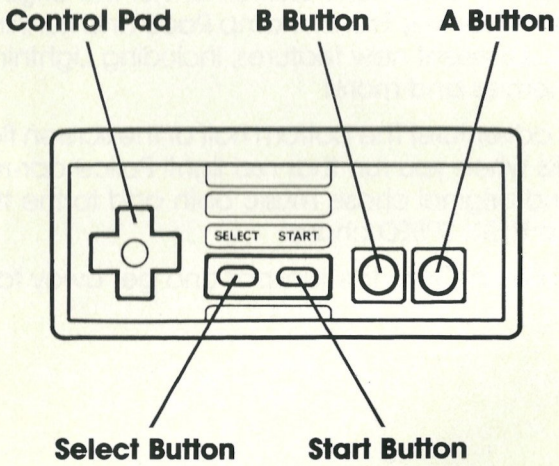
The HIGH SPEED Experience

One of the hottest pinball machines ever has now been converted to video! All of the action and excitement of the original HIGH SPEED is here — Freeway Frenzy, Ramp Race and Running the Red — plus some excellent new features, including Lightning Bombs, attacking enemies and more!

It's a real-life adventure! The bottom half of the screen flashes and a siren shrieks when you run that red light! Police car-radio messages and original chase music both add to the thrills and realism of the HIGH SPEED chase!

So, go for the burn! Grab the jackpot and get away fast — at HIGH SPEED!

Control Operation



A BUTTON — Operate Plunger/Right Flipper.

CONTROL PAD — Left Flipper.

B BUTTON — Shake playfield to the left.

SELECT BUTTON — Shake playfield to the right.

START BUTTON — Pause/Option selection.

CONTROL PAD + A BUTTON + B BUTTON — Lightning Bombs (when available).

How to Play

Begin the game by pressing the START button, then selecting the desired number of players and pressing START again.

Use the A button to pull back the plunger and shoot the ball into play. The longer you hold the A button, the farther the plunger is pulled.

Try to keep the ball in play as long as possible by hitting it with the flippers.

The screen will scroll to always show the ball. Because the High Speed playfield is so long, the screen will split so that it shows your flippers at all times too. You will find this very helpful when the ball comes down the playfield quickly, as you won't have to guess where your flippers are.

You get a total of 3 balls — plus any extra balls you win — after which your game is over.

Running the Red

Completing the stoplight target sequence by making all 3 greens, then 3 yellows and finally 3 reds, turns the traffic light red. Running the Red by speeding up the ramp twice starts Multi-Ball™, the police chase and the getaway!

Heading for the Hide-out

After Running the Red, if you can't make your escape by sending the ball up around the ramp, then you get a second chance when the Hide-out flashes. If you can send your ball in there, you'll get the Multi-Ball™ play.

Freeway Frenzy

A fast escape onto Santa Monica or Bay Shore freeways (when they are lit) progressively lights the flipper return lane, then the spinners for up to 100,000 points each, followed by the hold bonus feature and, finally, an extra ball!

Ramp Race

Hitting the 1 through 6 targets (when lit) advances the ramp value from 50,000 to 250,000 and lights the kickback to keep the ball in play!

Bonus Levels and Special Features

There are two types of bonus levels: PACHINKO and RACE. When 3 Helicopter or 3 Safe icons have been hit by the ball and stored at the bottom of the screen, you are automatically entered for a RACE or PACHINKO bonus level, respectively.

After 2 successful PACHINKO bonus levels, or 3 first or second place finishes in the RACE bonus level, you view a fireworks display. This indicates that you can collect the following special features from the "Hole":

KICKBACK	DRIVE AGAIN
RETURN BALL	LIGHTNING BOMBS
SAUCER	ROCKET

Enemies

ACID PATCH — Dissolves your ball. Destroyed by shooting a ball quickly across it, by shaking the playfield or by using a Lightning Bomb.

WATER PUDDLE — Slows your ball down. Destroyed by shooting a ball quickly across it or by using a Lightning Bomb.

TUMBLEWEED — Will pick up your ball and drop it between the flippers (down the drain). Destroyed by shaking the playfield, shooting a ball over it very quickly or by using a Lightning Bomb.

RUST BALLS — Dissolve your flipper mounting. Destroyed when touched by a ball, by a Lightning Bomb or by shaking the playfield while they are on your flipper.

HELI-BOMBS — Explode your flippers. Destroyed when touched by a ball or by a Lightning Bomb. Heli-bombs can also be made harmless by flipping the affected flipper so that the bomb is in the air above the flipper when it explodes (with flipper in the down position).

MANIC MECHANIC — Stuns your ball and can destroy it if he hits it too many times. He can be eliminated by shooting the ball quickly over him or by using a Lightning Bomb.

MAGNETIC HELICOPTER — Will carry one of your balls off the playfield. Destroyed by shaking the table while it has possession of your ball or by using a Lightning Bomb.

BARRIERS — These pop up and down, stopping the ball from travelling along the freeway. Destroyed by a ball when the barriers are gray, by passing a ball over them from behind, or by using a Lightning Bomb.

Précautions

1. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
2. Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
3. Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme du benzène, du diluant à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
4. Mettez toujours l'appareil hors tension avant d'introduire la cassette dans le système NES ou de l'en retirer.

ATTENTION: A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Merci d'avoir acheté HIGH SPEED de Tradewest pour votre Nintendo Entertainment System™. Pour tirer un profit maximum de votre jeu, veuillez lire attentivement ce manuel avant de jouer.

Table des matières

L'Expérience HIGH SPEED 15
Utilisation des commandes 16
Comment jouer 18
- A fond sur le Rouge 19
- En route vers la Cachette 19
- Folie sur l'autoroute 20
- Course de montée 20

Niveaux de bonification et Engins spéciaux 21
Vos ennemis 22

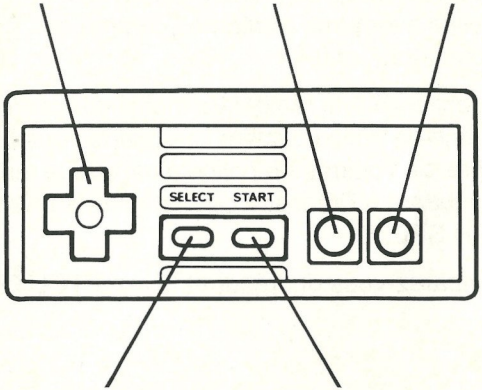
L'Expérience HIGH SPEED

L'un des billards électroniques les plus passionnants jamais conçus vient d'être mis en vidéo! A l'action et à la frénésie du jeu HIGH SPEED original — Folie sur l'autoroute, Course de montée et A fond sur le Rouge, s'ajoutent de nouvelles aventures excitantes comme des Bombes Eclairs et des ennemis qui vous attaquent!

Voilà une aventure qui colle à la réalité! La moitié inférieure de l'écran s'illumine et une sirène de police déchire l'air quand vous brûlez ce feu rouge! Des messages de voitures de police ainsi que la musique originale de la poursuite contribuent à l'intensité de l'action et au réalisme de la poursuite dans HIGH SPEED!

Allez-y à fond — emparez-vous du trésor et fuyez à TOUTE VITESSE!

Utilisation des commandes



Bouton A — Utilisation de la Tirette/Battoir droit.
Manette multidirectionnelle — Battoir gauche.
Bouton B — Secouer le terrain de jeu vers la gauche.
Bouton Select— Secouer le terrain de jeu vers la droite.
Bouton Start — Pause/Option de Sélection.
Manette multidirectionnelle + Bouton A + Bouton B — Bombes Eclairs (quand elles sont disponibles).

Comment jouer

Commencez le jeu en appuyant sur le Bouton START, puis en sélectionnant le nombre voulu de joueurs et en appuyant à nouveau sur START.

Utilisez le Bouton A pour ramener la tirette en arrière, puis lancez la bille en jeu. Plus vous appuierez longtemps sur le Bouton A, plus la tirette sera ramenée en arrière.

Essayez de garder la bille en jeu le plus longtemps possible en la frappant avec les battoirs.

L'écran se déroule de façon à toujours vous montrer la bille. En outre, étant donnée la longueur du terrain de jeu de High Speed, il se découpe pour vous permettre de voir les battoirs en toute occasion. Vous trouverez ce procédé très utile quand la bille descend le terrain à toute vitesse, car il vous évitera d'avoir à deviner où se trouvent vos battoirs.

Vous disposez d'un total de 3 billes — plus toutes les billes supplémentaires que vous gagnez — après quoi, votre jeu est terminé.

A fond sur le Rouge

La réalisation de la séquence des feux de circulation en faisant les trois verts, puis les trois jaunes et enfin les trois rouges, fait passer le feu au rouge. Passer le Rouge en montant la rampe à toute vitesse deux fois déclenche le Multi-Ball™, la voiture de police et la fuite!

En route vers la Cachette

Après avoir passé le feu au rouge, si vous ne pouvez pas vous échapper en envoyant la bille vers le haut par la rampe, vous disposez d'une deuxième chance quand la Cachette ("Hide-out") clignote. Si vous parvenez à y introduire votre bille, vous obtenez le jeu en Multi-Ball™.

Folie sur l'autoroute

Une évasion rapide sur les autoroutes de Santa Monica ou de Bay Shore (quand elles sont éclairées) allume progressivement le chemin de retour du billard, puis les toupies jusqu'à 100.000 points l'unité, ensuite le dispositif de maintien des primes ("hold bonus"), et enfin une balle supplémentaire!

Course de montée

Frapper les cibles 1 à 6 (quand elles sont éclairées) fait passer la valeur de la montée ("ramp value") de 50.000 à 250.000 points et allume la relance ("kickback") pour garder la bille en jeu!

Niveaux de bonification et Engins spéciaux

Il y a deux types de niveaux de bonification: PACHINKO et RACE. Quand la balle a frappé 3 icônes d'hélicoptère ou de coffres-forts ("safe"), et que ceux-ci ont été mis au bas de l'écran, vous êtes automatiquement placé dans un niveau de bonification RACE ou PACHINKO respectivement.

Après avoir terminé avec succès 2 niveaux de bonification PACHINKO, ou avoir terminé 3 fois en première ou en deuxième place le niveau RACE, vous verrez un feu d'artifices. Celui-ci vous indique que vous pouvez recueillir les engins spéciaux suivants du "Trou" ("Hole"):

KICKBACK (RELANCE)

DRIVE AGAIN (REPRISE DE LA CONDUITE)

RETURN BALL (BILLE EN RETOUR)

LIGHTNING BOMBS (BOMBES ECLAIRS)

SAUCER (SOUCOUPE)

ROCKET (ROQUETTE)

Vos ennemis

TACHE D'ACIDE — Dissoud votre bille. Est détruite en lui tirant vite une bille dessus, en secouant le terrain de jeu ou en utilisant une Bombe Eclair .

FLAQUE D'EAU — Ralentit votre bille. Est détruite en lui tirant vite une bille dessus ou en utilisant une Bombe Eclair.

CHARDON — Ramasse votre bille pour la laisser tomber entre les battoirs (droit dans la tuyauterie). Est détruit en secouant le terrain de jeu, en tirant très vite une bille par-dessus ou en utilisant une Bombe Eclair.

BOULES DE ROUILLE — Dissolvent le support de votre battoir. Sont détruites quand elles sont touchées par une bille, par une Bombe Eclair, ou en secouant le terrain de jeu quand elles sont sur votre battoir.

BOMBES HELIPORTEES — Font exploser vos battoirs. Sont détruites quand elles sont touchées par une bille ou par une Bombe Eclair. Les Bombes Héliportées peuvent aussi être rendues inefficaces en faisant basculer le battoir concerné de façon que la bombe soit en l'air au-dessus de celui-ci lorsqu'elle explose (le battoir est alors en position basse).

MECANICIEN MANIAQUE — Assomme votre bille et peut la détruire par des coups répétés. Peut être éliminé en lançant la bille rapidement par-dessus ou en utilisant une Bombe Eclair.

HELICOPTERE MAGNETIQUE — Dirige une de vos billes en dehors du terrain de jeu. Est détruit en secouant la table quand il a votre bille en sa possession ou en utilisant une Bombe Eclair.

BARRIERES — Elles se montent et se baissent, empêchant la bille de se déplacer le long de la route. Détruites avec une bille quand elles sont grises, en faisant passer une bille au-dessus d'elles par l'arrière, ou en utilisant une Bombe Eclair.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.40.33.33 .

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart. B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

WAARSCHUWING

1. Deze cassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt. Bescherm hem daarom tegen te hoge of te lage lage temperaturen en bewaar hem altijd bij kamertemperatuur. Ga er ook voorzichtig mee om, voorkom harde schokken of stoten en probeer nooit hem uit elkaar te halen.
2. Houd de cassette uit de buurt van water en vuil, kom niet met je vingers aan de electrische contacten, steek er geen metalen of andere voorwerpen in en bewaar hem altijd in zijn doosje.
3. Probeer nooit de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.
4. Let er op dat het Nintendo Entertainment System uit staat als je deze cassette er in doet of er uit haalt.

WAARSCHUWING: GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Hartelijk dank voor het kopen van deze spelcassette met HIGH SPEED van Tradewest voor je Nintendo Entertainment System. Lees deze handleiding goed door zodat je precies weet hoe je dit spel moet spelen en houd hem ook steeds bij de hand om er dingen in op te zoeken.

Inhoud

De HIGH SPEED ervaring 29
Hoe je de controller gebruikt 30
Hoe je het speelt 32
- Racen tegen de stoplichten 33
- Een schuilplaats opzoeken! 33
- De razernij van de snelweg 34
- Hellingrace 34

Bonuslevels en bijzondere extra's 35
Hindernissen en vijanden 36

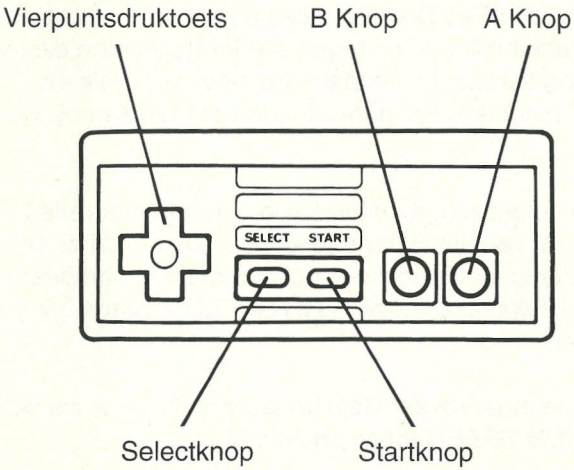
De HIGH SPEED ervaring

Eén van de meest opwindende flipperspellen is nu verkrijgbaar als videospel! Het biedt je alle spanning, actie en sensatie van het oorspronkelijke HIGH SPEED spel – woeste ritten over de snelweg, razende races tegen hellingen en tegen allerlei stoplichten die je moet zien te halen – plus nog een aantal fantastische nieuwe extra's als bliksembommen, hindernissen, aanvallende vijanden en nog veel, veel meer!

Het is een uiterst levensecht avontuur! Zodra je door het rode licht rijdt, begint de onderkant van het scherm te knipperen en gaat er een sirene loeien! De berichten over de politie–mobilofoon en de oorspronkelijke achtervolgingsmuziek maken deze HIGH SPEED achtervolging des te adembenemender!

Laat dus je banden maar roken! Grijp de jackpot en ga er als de bliksem vandoor... met HIGH SPEED (hoge snelheid)!

Hoe je de controller gebruikt



A KNOP – Bedient de trekstang/rechter flipper.

VIERPUNTSDRUKTOETS – Linker flipper.

B KNOP – Schudt het speelveld naar links.

SELECTKNOP – Schudt het speelveld naar rechts.

STARTKNOP – Pauzeren/Keuze uit mogelijkheden.

VIERPUNTSDRUKTOETS + A KNOP + B KNOP – Bliksembommen (indien beschikbaar).

Hoe je het speelt

Druk op de STARTKNOP om met het spel te beginnen. Kies daarna het gewenste aantal spelers en druk vervolgens weer op de STARTKNOP.

Gebruik de A knop om aan de trekstang te trekken en schiet de bal het veld in. Hoe langer je de A knop vasthoudt, hoe verder de trekstang naar achteren gaat.

Probeer de bal met de flippers zo lang mogelijk in het spel te houden.

Omdat het scherm verschuift blijft de bal voortdurend zichtbaar. En daar het speelveld van High Speed zo lang is, wordt het scherm opgesplitst waardoor je ook voortdurend je flippers ziet. Dit is vooral handig als de bal heel snel over het speelveld schiet, want dan hoef je niet te raden waar je flippers zich bevinden.

Je krijgt in totaal drie ballen – plus alle extra ballen die je wint. Als je die kwijt bent, is het spel over.

Racen tegen de stoplichten

Door achtereenvolgens alle drie de groene, daarna de drie oranje en tenslotte de drie rode stoplichten te halen slaat het verkeerslicht op rood. Door twee keer tegen een helling op tegen het rode licht te racen, start Multi–Ball™, de politie–achtervolging en de ontsnapping!

Een schuilplaats opzoeken!

Als je na je race tegen het rode licht niet kunt ontsnappen door de bal langs de helling omhoog te spelen, krijg je een tweede kans als de "Hide–out" (schuilplaats) begint te knipperen. Weet je je bal daarin te sturen, dan mag je Multi–Ball™ spelen.

De razernij van de snelweg

Door een bliksemsnelle ontsnapping naar de Santa Monica of de Bay Shore snelwegen (als die verlicht zijn) begint het weggedeelte dat je terugvoert door de flipper steeds meer op te lichten, gevolgd door de "spinners" die elk 100.000 punten waard zijn, daarna door "hold bonus" en tenslotte door een extra bal!

Hellingrace

Door de doelen 1 t/m 6 te raken (als die verlicht zijn) wordt het aantal punten dat je op de helling kunt verdienen (de zgn. "ramp value") verhoogd van 50.000 tot 250.000 en wordt de "kickback" verlicht waardoor de bal in het spel blijft!

Bonuslevels
en bijzondere extra's

Er zijn twee typen bonuslevels: PACHINKO en RACE. Als er drie Helicopter– of drie "Safe"– (veilig) symbolen door de bal zijn geraakt en aan de onderkant van het scherm zijn vastgelegd, doe je automatisch mee aan respectievelijk het RACE en het PACHINKO bonuslevel.

Heb je twee keer met succes het PACHINKO bonuslevel afgewerkt of ben je drie keer eerste of tweede in het RACE bonuslevel geworden, dan zie je een vuurwerk. Dit geeft aan dat je de volgende bijzondere voorwerpen uit het "Hole" (gat) kunt nemen:

KICKBACK (BAL BLIJFT IN HET SPEL)

RETURN BALL (BAL KOMT TERUG)

SAUCER (SCHOTEL)

DRIVE AGAIN (OPNIEUW RIJDEN)

LIGHTNING BOMBS (BLIKSEMBOMMEN)

ROCKET (RAKET)

Hindernissen en vijanden

ZURE PLEK – Lost je bal op. Wordt vernietigd door er snel een bal overheen te schieten, door het speelveld te schudden of door een bliksembom te gebruiken.

WATERPLAS – Vertraagt je bal. Wordt vernietigd door er snel een bal overheen te schieten of door een bliksembom te gebruiken.

TUIMELKRUID – Pakt je bal op en gooit hem tussen de flippers (uit het spel). Wordt vernietigd door het speelveld te schudden, er razendsnel een bal overheen te schieten of een bliksembom te gebruiken.

ROESTBALLEN – Lossen het bevestigingspunt van je flipper op. Worden vernietigd als ze door een bal worden geraakt, door een bliksembom te gebruiken of door het speelveld te schudden als ze zich op je flipper bevinden.

HELBOMMEN – Laten je flippers ontploffen. Worden vernietigd als ze door een bal of door een bliksembom worden geraakt. Een helbom kan ook onschadelijk worden gemaakt door de flipper waarop hij zich bevindt heen en weer te laten bewegen waardoor de bom in de lucht daarboven explodeert (met de flipper in de onderste stand).

MANIAKALE MONTEUR – Brengt je bal tot stilstand en kan hem vernietigen als hij hem te vaak raakt. Hij kan worden uitgeschakeld door de bal snel over hem heen te schieten of door een bliksembom te gebruiken.

MAGNETISCHE HELICOPTER – Neemt één van je ballen van het speelveld mee. Wordt vernietigd door de tafel te laten schudden als hij een bal te pakken heeft of door een bliksembom te gebruiken.

SLAGBOMEN – Deze gaan op en neer, waardoor de bal niet meer over de snelweg blijft rollen. Worden vernietigd door een bal als de slagbomen grijs zijn, door er van achteren een bal overheen te schieten of door een bliksembom te gebruiken.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.92.08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02/478.92.08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

20325

Tradewest, Inc.
2400 South Highway 75
PO Box 1796
Corsicana, Texas 75151

HIGH SPEED® © 1991 RARE LTD.
PROGRAMMED FOR THE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM BY RARE LTD.
LICENSED TO TRADEWEST, INC. BY RARE COIN-IT, INC.
BASED UPON HIGH SPEED®, © 1985 WILLIAMS ELECTRONICS GAMES, INC.
PATENT PENDING.

PRINTED IN JAPAN / IMPRIME AU JAPON